國內郵資已付
台北郵局
台北第11支局
許可證
台北字第6688號
雜誌類

行政院新聞局出版登記證局版台誌字第7653號
中華郵政台北字第3332號執照登記為雜誌交寄

軟體之星 SOFTSTAR MAGAZINE

贈閱

1993.3 NO.17

大宇

天使帝國熱烈上市

程式設計講座

大宇BBS站介紹

魔神戰記完全攻略

天使帝國

□ DOMO小組　製作
□ SLG戰略遊戲　□VGA 16色
□ 支援AD-LIB卡、聲霸卡、滑鼠



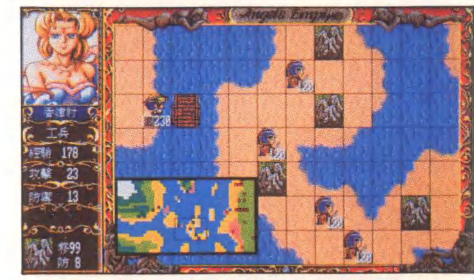


原定於春節推出的DOMO小組力作「天使帝國」，由於在去年12月資訊展期間大放異彩，獲得眾多玩家好評，當下採納了許多善意建議，並調整了下趕春節熱的心態，放慢了製作腳步，以更慬慎嚴謹的製作態度要求成品完成度。

目前劇本背景已大部明朗。編劇試圖融合上古文明與神話傳承，將舞台設定在一個類似希臘神話世界的地域。描述源出同一血源的瓦爾克麗族與拉那洛族，在愛斯嘉大陸展開數百年爭戰的這段歷史，經由史官塔拉妮亞的記錄考證而引述為遊戲主題的中心架構。

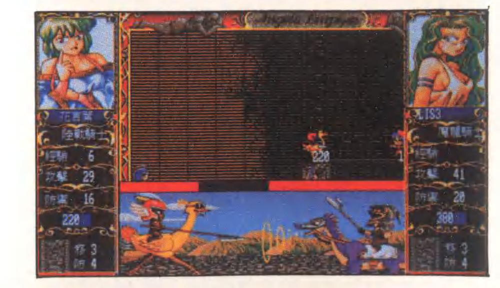






為了考量角色文字的細緻性，遊戲採用了640X350 VGA 16模式，對於一向畫慣了 320X200 VGA 256色的美術設計群們而言，無疑是一項挑戰。然而也因此更加突出戰場的細膩質感與戰鬥場面的生動活潑。

遊戲的作戰單位以個人為主，並賦予其攻擊防禦力、經驗值等屬性，兩方兵種則各達20餘種，配合起戰鬥畫面來，顯得格外多采多姿千萬變化。各角色累積足夠的經驗點，尚可晉昇演化成新的兵種，過程中會出現分歧點，供玩家選擇騎士系、戰士系、法師系及特種部隊，這一點深遠地影響了日後劇情的進展。





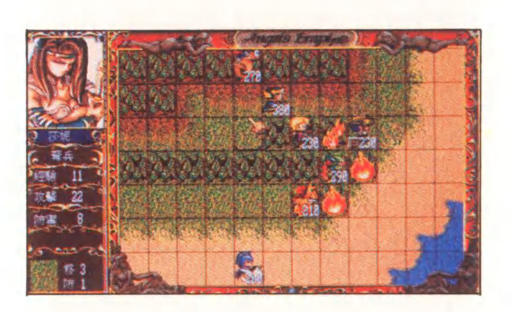




天使帝國為了應玩家需求，特別支援滑鼠系統，因此操作較為簡便快捷，另外指令的行使也以開視窗的方式進行。一般指令方面，共有移動、攻擊、技術、休息四項。各兵種單位的移動範圍依兵種特性及地形而定，如飛龍、飛馬及魔獸等騎士系的飛行部隊，便無地形阻礙的限制。攻擊項目則指近身戰，此時會開啓作戰視窗於螢幕下端，短短數秒間令人捧腹噴飯的戰鬥便在眼前展開。技術則僅限特種部隊使用，如工兵的造橋放火及弩兵的放冷箭等。如果作戰後體力耗損甚鉅，只要原地休息便可少許回復。



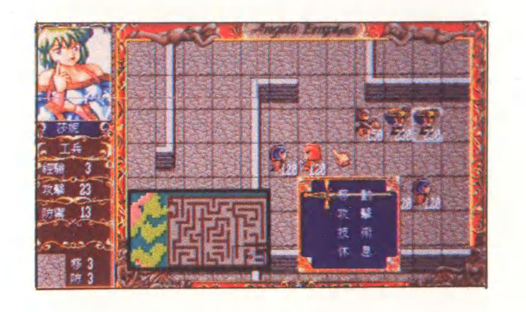


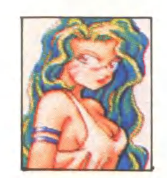


承襲DOMO小組的一貫風格，天使帝國的背後也有一組強力的美工群賣力演出。在兵種造型設定方面，由軒轅劍及爆笑出擊的美術總監郭炳宏擔任，圓熟洗鍊的筆觸及詼諧逗趣奇想天開的設計，均反映出他在藝術學院的苦修及浸淫電玩數載的功力。再加上美少女撲克、七笑拳人物編繪的陳鶴文，與爆笑出擊的助理美編林大甲負責人物造型設定，無疑已構成一緊密的鐵三角。作者施恐龍何其有幸，能得此三人齊心鼎助，實該跪拜皇天、高呼「棒賽！棒賽！」（棒賽乃日文萬歲之意，龍是不看棒球的。）













編　者　的　話

相信關心遊戲軟體動態的讀者一定注意到了，國內從事遊戲開發的公司已如雨後春筍般紛紛地成立（平均每兩個月就有一家新公司投入），且國外遊戲大量中文化也使得玩家有更多的選擇空間。

當今的玩家已不再以「有中文遊戲可玩」為滿足，因此業者無不挖空心思尋求新創意，並提升內容品質、加强售後服務來吸引消費者。然而所有的策略與動作都必須投入大量的人力和物力，相對的成本也大幅上揚，因此除了在國內占有一席之地外，所設計的產品能否適合國際市場，另闢一片天空，將成為遊戲軟體公司未來存活的關鍵。

中華民國78年10月5日創刊
行政院新聞局登記證局版臺誌字第7653號
中華郵政北台字第3332號登記為雜誌交寄
發行人兼總編輯/李惠萍
主　　編/丁淑姿
美術編輯/蕭建宏
特約作家/劉陳祥・施文馮
　　　　　蔡明宏・蘇竑嶂
發行業務/辜文祺　林楦科　林強　邱豪冠
發　行　所/軟體之星雜誌社
社　　址/台北市重慶北路一段67號6F-1
電　　話/(02)5597870-2
傳　　真/(02)5584686
BBS　/(02)5562711-2・5596263
郵政劃撥/1277894-6 大宇資訊
印　刷　所/日茂製版印刷股份有限公司
地　　址/台北市大理街157號6樓
電　　話/(02)3042200-4

目　　錄

大　宇　BBS快報

/林宏錫

(嗯..咳...該我上場了...照過來...照過來...)

嗨！大家好，我是大宇 BBS日報記者－可愛宏又叫帥哥宏、乖乖宏(咦!!怎麼大夥都睡著了??)；啥！沒聽過，那大宇BBS站站長總該聽過吧!!......哇咧.....還是沒聽過!!...... (此時筆者掏出過年好不容易A來的壓歲錢....) 大家終於點頭了... (然後把壓歲錢再度收到口袋裡)

大宇 BBS 開創至今正式邁入第三個寒暑，從成立以來一直深受廣大User的愛護。在開站之初，大宇成立了 GAME-NET 網路，但由於許多主客觀的因素，使原先的一、二任站長 陳文銅及Jamsin Lin爲顧及遊戲的程式寫作，無法身兼數職,不得不放棄GAME-NET的發展。.....後經 PCBORAD 系統及 SUPER-BBS 系統的更新，此時我們網路才正式的和大家見面，也就是現在的大宇資訊網SOFTSTARNET(SSN)，隨之站長一職也由小弟來接任，希望伴著大宇網的誕生，服務更多網路的愛好者。

大宇網成立已有半年多的時間，半年來說長不長，說短不短，但一直陪著我們成長,現有站臺約 56 站，在此也非常感謝各友站站長的協助，並熱心參與幫助新架站的站長,更希望有彰化以南及東部地區之網站參與本網之活動，服務更多的網路愛好者。

現將大宇網的信區簡略於下，有興趣的站臺可以向各地區的轉信站洽詢：

(1) 遊戲IO控制討論　(2) 電腦繪圖討論區
(3) 電腦音樂音效討論區　(4) 遊戲編導討論區
(5) 遊戲心得交流區　(6) 大宇雙向道
(7) 大宇搖桿討論區　(8) 卡通漫畫討論區
(9) 一般討論區　(10) 網路測試區

大宇站現有五線

559-2711～2 爲 2400 用
559-6263 爲 9600 高速線
559-6264 爲14400 網路、VIP及信管專線
559-6265 爲敝公司人員專屬 14400 高速線

歡迎有興趣的 User 共同加入。

話說大宇 BBS 站開發了蠻多極端、優秀、高雅品種的 User ..... 例如：上任及現任站長～我!!都是因上大宇的 BBS 爲媒介而進入大宇的!!在大宇專營破壞、顛覆 User的行動!!據說上任站長已被衆 User 們反顛覆，現落魄到 Domo 小組求援......當然啦!!這是小弟從母校－新埔工專畢業後第一個頭路,自然就～～嘿嘿嘿!!怎可辜負大宇與敬愛的前站長之期望呢!!.....嘿嘿嘿!!

往後小弟將隨時出來爲大家報導最新的 BBS 消息，若你覺得三月一期的軟體之星太久而想念小弟的話(公的就算了!!)，請記得上大宇 BBS 的站台，歡迎你隨時寫信給我喔，(想借錢的就別來了)!!

以下是加入大宇網站(SSN)的所有站臺

地　區	網路站號	站　名	電　話	MODE
臺北總協站	986:100/0 0	SOFTSTAR	(002) 556-2711	2400
			(002) 556-2712	2400
			(002) 559-6263	9600
			(002) 559-6264	14400
			(002) 559-6265	14400
臺北總轉信站	986:110/ 0	Kitty-Cat BBS	(002) 923-5569	9600
臺北地區	986:110/ 1	SoftWorld BBS	(002) 788-9184	14400
"	986:110/ 2	Rookie SuperBBS	私人站系	14400
"	986:110/ 3	City Jungle CBCS	(002) 980-4345	2400
"	986:110/ 4	Aim Point	(002) 255-0214	9600
"	986:110/ 5	HERO WORLD	私人站系	2400
"	986:110/ 6	Dream Of Angel	(002) 260-7315	2400
"	986:110/ 7	Romance Soared	(002) 893-6435	9600
"	986:110/ 8	MOU-HOUSE	(002) 984-4131	2400
"	986:110/ 9	Hsiao Hsien	(002) 265-6147	9600
"	986:110/10	Isle of Dreams	(002) 496-9599	9600
"	986:110/11	Evil Dragon	(002) 832-6479	2400
"	986:110/12	QUICK TURNING	(002) 203-0272	14400
"	986:110/13	Derow Computer	(002) 761-0045	14400
"	986:110/14	Gauss BBS	(002) 702-2375	14400
"	986:110/15	Fantastic 9801	(002) 767-5483	14400
"	986:110/16	Thieves House	(002) 821-4003	16800
"	986:110/17	Blue Storm BBS	(002) 903-4444	9600
"	986:110/19	Crazy Dancer	(002) 709-0271	2400
"	986:110/20	Neighbor-Man	(002) 256-8889	16800
"	986:110/21	Jay's BBS	(002) 896-2836	14400
"	986:110/22	Romantic Angel 2	(002) 835-6133	2400
"	986:110/23	Yume Boken BBS	(002) 975-6749	2400
"	986:110/24	Norip City	(002) 996-5643	2400
"	986:110/25	Neighbor-Man II	私人站系	2400
"	986:110/26	Diamond Flower	私人站系	2400
"	986:110/27	MAGIC CITY	私人站系	2400
桃園總轉信站	986:200/ 0	ADORM BBS	(003) 337-4956	9600
桃園地區	986:200/201	Jaster Net	(003) 369-4997	9600
"	986:200/202	NightCatsService	(003) 463-6222	9600
"	986:200/203	Super Shot!	休站中	9600
"	986:200/204	Mirage-BBS	(003) 379-4633	2400
"	986:200/205	ComNim_BBS	(003) 596-5548	9600
"	986:200/206	CHIEN HSIEN	私人站系	9600
"	986:200/207	Dip_BBS	(003) 365-0863	9600
"	986:200/208	Air_Castle_BBS	私人站系	9600
"	986:200/209	B.M.K._Taoyuan	(003) 335-3186	9600
新竹總轉信站	986:300/ 0	WonderLand_CBCS	(003) 551-0830	16800
新竹地區	986:300/ 1	David Work-Room	(003) 551-7574	9600
臺中總轉信站	986:500/ 0	Cancer_BBS	(004) 251-1391	9600
臺中地區	986:500/ 2	DreamLand	(004) 235-5657	9600
"	986:500/ 3	Ninety Nine	(004) 285-3241	9600
"	986:500/ 4	MECER BBS	(004) 931-8537	2400
"	986:500/ 5	CIA BBS	(004) 787-1341	9600
"	986:500/ 6	Dream Star	(004) 297-4131	9600
"	986:500/ 7	Heart-Beating	(004) 254-8953	9600
"	986:500/ 8	Clayderman	(004) 233-9447	2400
"	986:500/ 9	Player Computer	(004) 622-3496	9600
"	986:500/10	Century BBS	(004) 252-2391	9600
"	986:500/11	Chaotic Dynamic	(004) 321-7735	9600
"	986:500/12	Sunday Club	(004) 202-3029	9600
彰化總轉信站	986:600/ 0	Angel_BBS	(004) 778-7048	9600
彰化地區	986:600/ 1	The_SunShine_BBS	(004) 836-0023	2400
"	986:600/ 2	STUPID_Bear	(004) 829-8434	9600
"	986:600/ 4	Hooker_CBCS	(004) 756-1617	2400

以上數據若有遺漏，以三月十八日爲準，最新詳細資料可洽以上各站系。

程式設計講座十四

移形大法

將中文檔變圖形畫面

●劉陳祥　老師

哇！好帥氣的題目「移形大法」，不知劉老師又要教出什麼樣的武功秘笈？其實呢，這種將中文之文字檔轉換到圖形螢幕上的技術，在很多繪圖軟體中都有提供了；例如：達文西Ⅱ、精靈龍、印象派......等著名的繪圖程式都具有此種移形大法的功力。在本次講座中，我所要講的就是這種將文字檔傳送到圖形螢幕上的技術。首先，我們要瞭解倚天中文系統中 24X24字形檔案的結構，為了節省篇幅就以條列式的說明如下：

(１)倚天中文的24X24字型檔（ET 3.0以上版本）

SPCFONT	24	29376	09-01-92	24X24全型字檔
ASCFONT	24	12288	09-01-92	24X12半型字檔
SPCFSUPP	24	26280	09-01-92	24X24全型字補充檔
USRFONT	24S	256	09-01-92	使用者24X24造字檔
USRFONT	24B	256	09-01-92	使用者24X24造字檔
USRFONT	24K	256	09-01-92	使用者24X24造字檔
USRFONT	24L	256	09-01-92	使用者24X24造字檔
USRFONT	24M	256	09-01-92	使用者24X24造字檔
USRFONT	24R	256	09-01-92	使用者24X24造字檔
STDFONT	24S	942768	09-01-92	24X24行書字型檔
STDFONT	24B	942768	09-01-92	24X24黑體字型檔
STDFONT	24K	942768	09-01-92	24X24楷書字型檔
STDFONT	24L	942768	09-01-92	24X24隸書字型檔
STDFONT	24R	942768	09-01-92	24X24圓體字型檔
STDFONT	24	942768	09-01-92	24X24明體字型檔

(２)24X24字型檔的檔案結構：

各類字型檔的檔案 FORMAT都是由隨機檔案（Random File）所組成的，且按照一定的編碼順序將各個字型的Image Date存入其Record之中。請看一個24X24字體的位元影像資料排列如下：

7 6 5 4 3 2 1 0	8 Bits

24列

1	2	3
4	5	6
7	8	9
⋮	⋮	⋮
70	71	72

8bitsX3=24 Bits

由此可知，我們只要將 24X24字型檔以隨機檔的格式打開再以每一記錄長度＝72（3 BytesX24＝72 Bytes）來讀取資料，依據每一Byte中的 Bit為０或１，用繪點的方式將字型畫出來即可。

(３)24X12字型檔的結構：

24列

1	2
3	4
⋮	⋮
47	48

由結構圖可知，24X12半型字的 Record長度只有48 Bytes。所以在啓用該檔時要另外單獨處理，參見程式590-620行。

(４)根據每一個中文字的BIG-5 碼，即可計算出此中文字的Image Data存在字型檔中的 Record Number。在三種檔案中其計算法則各自不相同：

(Ⅰ)STDFONT.24？檔的Record計算法則見程式480,490行。

(Ⅱ)SPCFONT.24 檔的Record計算法則見程式550,560行。

(Ⅲ)ASCFONT.24 檔的Record計算法則見程式600行。

您若想更進一步瞭解其中奧秘，請參看儒林出版的「電腦影像與中文處理」一書。接下來我們請看程式如下：

SOFTSTAR大宇資訊

```
100 GOSUB 880: CLS : KEY OFF: SCREEN 0, 0
110 CLS : COLOR 14, 1: PRINT CHR$(201); STRING$(47, 205); CHR$(187)
120 PRINT "|---===*<<< The Chinses Displayer >>>*===----  |"
130 PRINT "|     Written By: C.S. Liu  (c) 1/20/1993      |"
140 PRINT CHR$(200); STRING$(47, 205); CHR$(188): COLOR 15, 0
150 COLOR 12: PRINT
160 INPUT "* Enter the Chines Text File Name:", F$
170 IF F$ = "" THEN BEEP: PRINT STRING$(2, 30): GOTO 160
180 PRINT : COLOR 10
190 INPUT "* Enter the Path of ET-24x24 Fonts:", PT$
200 IF RIGHT$(PT$, 1) = "\" THEN PT$ = LEFT$(PT$, LEN(PT$) - 1)
210             STDF$ = PT$ + "\STDFONT.24"
220             SPCF$ = PT$ + "\SPCFONT.24"
230             ASCF$ = PT$ + "\ASCFONT.24"
240 ERS = 0: OPEN STDF$ FOR INPUT AS #1: CLOSE #1: COLOR 14
250 IF ERS = 1 THEN BEEP:PRINT"* Wrong Path! ";STDF$;" Not Find!":KY$=INPUT$(1)
260 IF ERS = 1 THEN PRINT STRING$(2, 30): PRINT SPC(70); : PRINT STRING$(2,30):
    COLOR 10: GOTO 190
270 COLOR 15: PRINT :PRINT "* Press Any key to Continue.......";:KY$=INPUT$(1)
280'-----------------------------------------------------------------------------
290 SCREEN CRT: CLS : COL = 15: LN = 0
300 DIM BYTE$(24, 3), BYTE(24, 3)
310 OPEN F$ FOR INPUT AS #1
320 IF EOF(1) THEN 410
330 INPUT #1, Q$
340          IF INKEY$ = CHR$(27) THEN 410
350          LINE (0, LN)-(639, LN + 24), 0, BF
360          CL = -4: OVER = 0
370          GOSUB 430
380          LN = LN + 25: IF LN > LMAX THEN LN = 0: COL = (COL + 1) MOD 16
390          IF COL = 0 THEN COL = 9
400 GOTO 320
410 CLOSE #1: KY$ = INPUT$(1): END
420'-----------------------------------------------------------------------------
430 Q$ = Q$ + STRING$(2, 0)
440 FOR Q = 1 TO LEN(Q$) - 1 STEP 2
450      LOB = ASC(MID$(Q$, Q + 1, 1)): HIB = ASC(MID$(Q$, Q, 1)): AC = 0
460      IF HIB < &HA1 THEN 590
470      IF HIB < &HA4 THEN 540
480 IF LOB >= &HA1 THEN LOQ = &H3F + (LOB - &HA1 + 1) ELSE LOQ = LOB - &H40 + 1
490 IF (HIB >= &HA4 AND HIB <= &HC6) THEN CD% = (HIB - &HA4) * &H9D + LOQ
    ELSE CD% = 5401 + (HIB - &HC9) * &H9D + LOQ
500 '----------------------------------------------------------------------------
510  OPEN STDF$ FOR RANDOM AS #2 LEN = 72
520       FIELD #2, 72 AS A$
530       GOTO 640
540  OPEN SPCF$ FOR RANDOM AS #2 LEN = 72
550       TIL = (LOB + (LOB > &HA0) * 97) * (LOB > &HA0)
560       CD% = 157 * (HIB - 161) - (LOB+(LOB < &H7F) * 63)*(LOB < &H7F)-TIL
570       FIELD #2, 72 AS A$
580       GOTO 640
590  OPEN ASCF$ FOR RANDOM AS #2 LEN = 48
600       CD% = HIB + 1
610       FIELD #2, 48 AS A$
620       AC = 1: Q = Q - 1
630 '----------------------------------------------------------------------------
640 GET #2, CD%
650 FOR I = 1 TO 24: FOR J = 1 TO 3 + (AC = 1)
660     BYTE$(I, J) = MID$(A$, (I - 1) * (3 + (AC = 1)) + J, 1)
670     BYTE(I, J) = ASC(BYTE$(I, J))
680 NEXT J: NEXT I
690 CLOSE #2
700 CL = CL + 4: IF CL > 80 THEN CL = 0: LN = LN + 25: OVER = 1: IF LN > LMAX
    THEN LN = 0: COL = (COL + 1) MOD 16: IF COL = 0 THEN COL = 9
710 IF LN > LMAX THEN LN = 0
720 IF OVER = 1 THEN LINE (0, LN)-(639, LN + 24), 0, BF: OVER = 0
730 DEF SEG = ADR
740     FOR Y = LN TO LN + 23
750         FOR H = 1 TO 3 + (AC = 1)
760          RW = CL + H - 1
770          FOR BIT = 7 TO 0 STEP -1
780              X = 8 * RW + (7 - BIT)
790              MASK = 2 ^ BIT
800              IF (BYTE(Y - LN + 1, H) AND MASK) <> 0 THEN PSET (X, Y), COL
810          NEXT BIT
820         NEXT H
830     NEXT Y
840 CLOSE #2
850 NEXT Q
860 RETURN
870 '-----------------------------------------------------------------------------
880 ON ERROR GOTO 930
890 ERS = 0: SCREEN 12: IF ERS = 0 THEN CRT = 12: LMAX = 455 : RETURN
900 ERS = 0: SCREEN 9 : IF ERS = 0 THEN CRT = 9 : LMAX = 325 : RETURN
910 ERS = 0: SCREEN 2 : IF ERS = 0 THEN CRT = 2 : LMAX = 191 : RETURN
920 PRINT "No Graphic Screen Available!": BEEP: END
930 ERS = 1: RESUME NEXT
940 '-----------------------------------------------------------------------------
```


這是一個 GWBASIC程式，早在五年前就草創出土；惜未能登上大雅；今日有緣經修改後與讀者見面，尚祈多多指正。茲因紙短文長，不能將原程式逐行解說，望能見諒。在此僅就程式中的變數所代表意義略述如下：

（１）　F＄：要被讀取的文字檔。
（２）　PT＄：倚天中文24X24字型存放的路徑。
（３）STDF＄：24X24字型檔名。
若欲使用隸書可將210行的"\STDFONT.24"改為\STDFONT.24L"，當然在該路徑下必須有此檔方可。
（４）　ERS：程式錯誤偵測值。
（５）　COL：字的顏色碼。
（６）　LN：圖形幕的水平行計數值，0-LMAX。
（７）　CL：圖形幕的垂直行計數值，1-80。
（８）　CD%：隨機檔的Record Number。
（９）　MASK：位元遮罩。
（10）　OVER：OVER=1時，表示愈行。

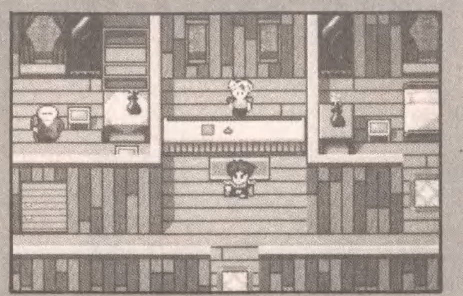
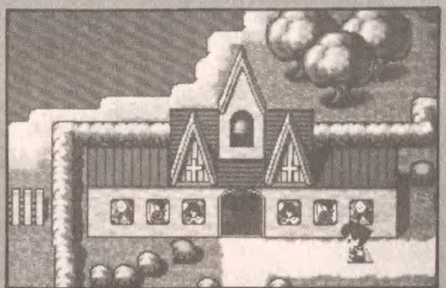
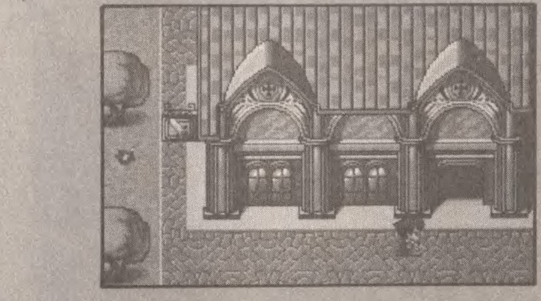
程式執行時，您可看見如下之顯示，輸入中文文字檔名與ET中文的路徑後，您就可將文字檔轉到圖形螢幕上了。

```
----====*<<< The Chinese Displayer >>>*===----
     Written By:  C.S. Liu  <c> 1/20/1993
*Enter the Chines Text File Name:README.TXT
*Enter the Path of ET-24x24 Fonts:C:\ET3
*Press Any key to Continue.......
```

本程式如果用QUICKBASIC來執行，則可進入SCREEN 12的VGA模式，否則僅能使用EGA模式。如果您的螢幕是單色的，請將910行修改如下：

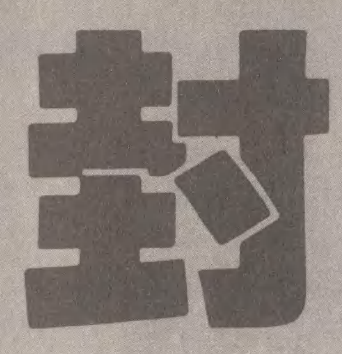
910 ERS=0:SCREEN3:IF ERS=0 THEN CRT=3:LMAX =325:RESTRN然後在QUICK BASIC下執行即可，但別忘了先執行MSHERC.COM喔。

繼「軒轅劍」之後，DOMO小組最新RPG力作

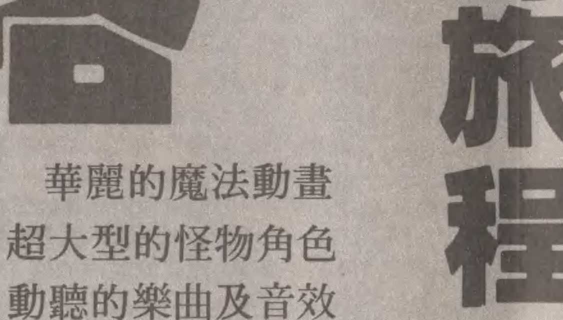





全新的旅程



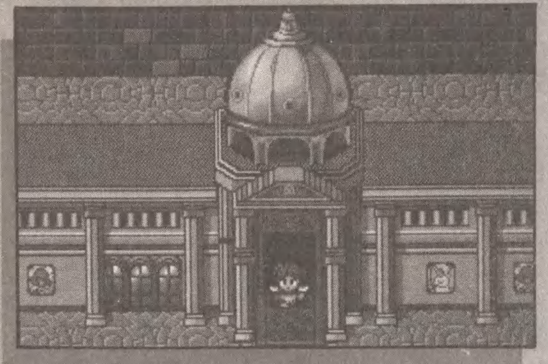
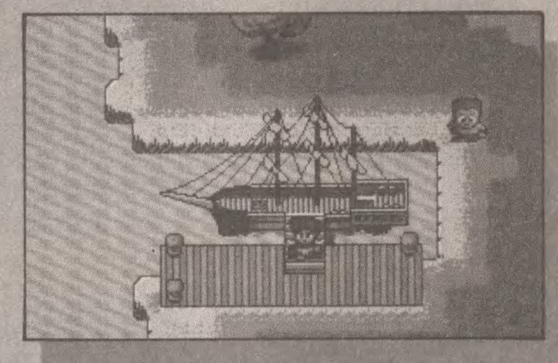



失落封印



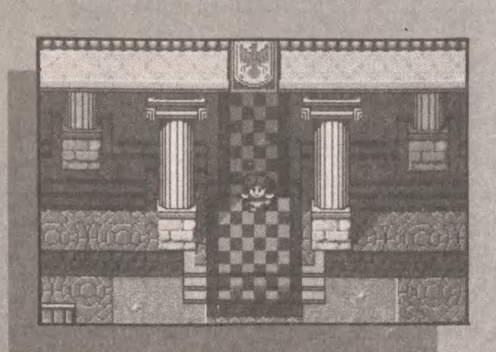
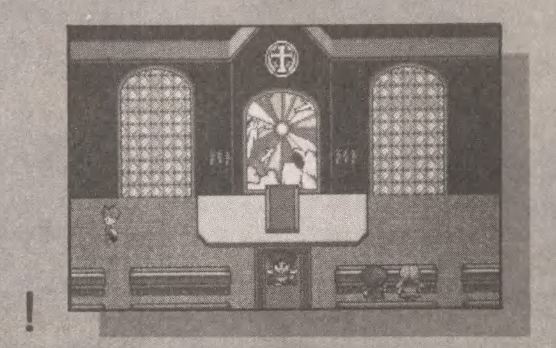
華麗的魔法動畫
超大型的怪物角色
動聽的樂曲及音效

六大系魔法及
六大種族的怪物
之間可產生相互
影響及剋制

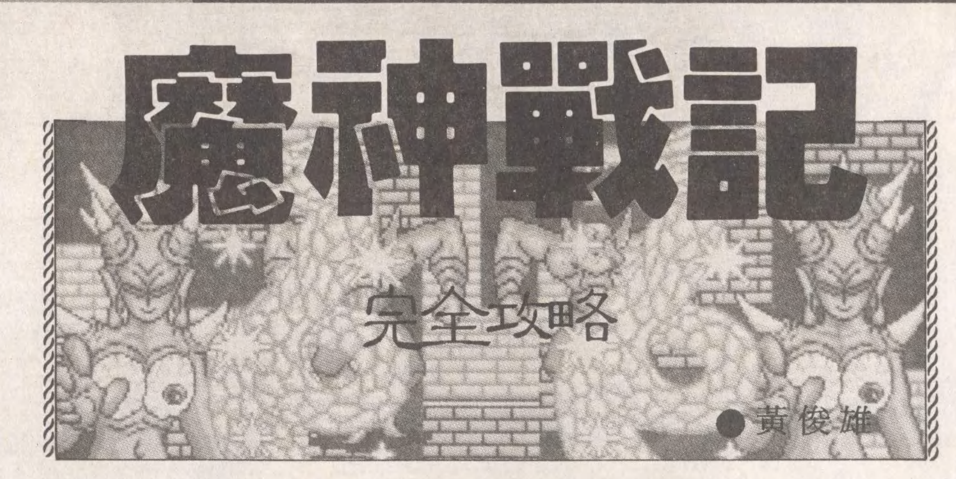



SOFTSTAR®

即將展開

在您等待超級鉅作「軒轅劍Ⅱ」的來臨之前，
先與我們一同進入另一個冒險的RPG世界吧！



風之谷

一開始，亞特斯在家中的寶箱內，拿到一把短劍和 150元，到武器店買布衣和皮帽，裝備好後去找占卜婆婆聽她講故事，說到一半有個人跑進來說亞特斯的父親被怪物殺傷，叫亞特斯快回去見他父親，亞特斯的父親要他找回他的母親和雙胞哥哥，便一命嗚呼了。

亞特斯再去找占卜婆婆，婆婆交給亞特斯一個「魔法勳章」，並要亞特斯到東北方的「魔法王國」去找她師妹，於是亞特斯便踏上冒險之路。

望月村

往北走，來到望月村，在村內聽到山賊作亂，並搶走了通過妖精森林的必要物品，「指引羅盤」於是亞特斯向北走，到了一座山，在山裡的東北角落找到山賊，打倒他後，在他身後的寶箱找到「指引羅盤」，再往北走就到了妖精森林，卻發現沒有通道，便使用「指引羅盤」，出現了一個通道。在森林內發現一隻怪物正在攻擊一名女子，亞特斯便使出英雄本色打跑了怪物，此名女子是一名妖精，感謝之餘送給亞特斯一枝「妖精之笛」，並告訴他說只要在森林內吹奏此笛，她就會出現。離開了妖精森林，便到了神木村。

神木村

在神木村中得知通往北方的橋樑被大水沖斷，橋旁的神木因而發出懾人的叫聲，使得村民們不敢去修橋。亞特斯前去察看，果然橋已斷了，亞特斯想和神木談話，但卻聽不懂神木的語言，這時想起村人談妖精有辦法和動、植物交談，於是趕回妖精森林，吹奏了妖精之笛，但出現的卻是一名陌生女子，女子自我介紹：「我是珊拉的妹妹，我名字叫「慧」，因我姊姊有事，所以請我來，你有什麼事嗎？」亞特斯告訴她神木的事，兩人便向神木處出發。

再來到神木處，「慧」和神木交談了一陣子後，告訴主角說，在河流的上游處有個水怪興風作浪，使得山洪暴發而淹水，使得神木的風濕症又發作，並告知通往上游的密道，找到水怪後打跑了水怪。回到神木村，請在左上角的造橋師修理橋樑，便可繼續前進了！

礦業鎮

到了礦業鎮得知東方的礦坑，被魔族佔據並抓走村民。主角們前往一探究竟，在礦坑內，發現死亡的村民，其中一名未斷氣，治好他的傷後，村人告訴主角們右邊牆上有密道。找到通道後，看見兩名魔族團長，其中一名打倒主角們。昏迷中，主角們被送回礦業鎮，得知東邊的礦山已倒塌，主角通過了礦山。

岩石村

岩石村中聽到一個傳言，在北方山上有個岩石巨人，常暗中到村裡破壞，使得道路無法通行，主角們來到北方的山區，在山裡發現村長被石頭壓住，無奈石頭太重，無法推開，這時候岩石巨人出現，把石頭推開後掉頭就走。主角們隨後追趕，找到岩石巨人的家，據岩石巨人說，破壞村莊的人是貪心的村長，於是又趕回岩石村，這時村長見事蹟敗露，便放出「蒙多」怪獸出來，還是被主角們打敗，村人感謝之餘，主角們便往下一個目的地邁進。

獅獸城

獅獸城裡，將有戰爭發生，主角們不想惹麻煩，於是趕快的離開，在南方的看守站衛兵表示，要通過必須有通行證，於是又回到獅獸城，找國王，看守王宮的士兵又叫你去找保安隊長，於是又到保安局，在保安局內，隊員告訴你保安隊長在西邊的廢墟，只好又趕去廢墟你可以找到古雷爾。

在廢墟裡找到了隊長，有找到魔族的奸細，見到國王後，國王囑附隊長協助主角們，並要主角們到狼人城，向狼人王說明一切，於是主角一行三人就向狼人城出發了。

狼人城

狼人城中，將解釋了解軍謀長的圖謀不軌，而化解了戰爭，不過軍謀長卻溜走了，告別了狼人城。向目的地魔法王國前進，在途中的隧道遇到了軍謀長，於是雙方大打出手，最後終於打敗了軍謀長。

魔法王國

魔法王國內，上方的魔法學校有一名校工不讓你進去，這時候拿出「魔法徽章」，校工便放你自由進出，找到院長後，院長要你四處參觀後，再來見他，這時到教室去，有一名身穿紅色衣服的學生大喊一聲「有怪物」，這時候出現一隻怪物，打倒它之後，此名女學生表示，是她的惡作劇，此時再去見院長，院長要那名紅衣學生「琪琪」加入你們的隊伍，並告知你們的宿命，並要前往學者鎮去。

學者鎮

東北洞窟內，因有琪琪閃電系魔法協助順利通過，到達學者鎮。為了進入圖書館，查閱資料，需要有會員證，在圖書館右方，有名男子表示，如果你有綠寶石，他就以「會員卡」和你交換，聽說在東北方的洞窟有綠寶石，主角們便前去找尋，在洞穴中發現一隻「綠寶石怪物」打倒他之後，從它身上得到了一塊綠寶石，回到學者鎮，交換會員卡，圖書館的右上方書櫃，調查了一下，得知世界鏡可偵測出聖器的位置，前往寶物之國「蓋亞城」。

溫泉鄉

途中來到了溫泉鄉稍做休息後，往東方的蓋亞城前去，半路上有一間鬧鬼的旅館，在旅館內，打倒了元凶，後因屋子失火，大家逃出之後再向東走，就到了蓋亞城。

蓋亞城

城主說，只要打倒五人眾，便送你「世界鏡」，為了世界鏡，主角們向五人眾挑戰，經五回合的打鬥，終於打倒了五人眾，得到了世界鏡。城主也告訴你到勇者神殿去吧！由世界鏡來看，要找聖器必須坐船到南方的大陸。

船埠港

在港內，因大章魚怪作亂，使船隻無法出海，而要打倒大章魚怪，要有「鯨之牙」才行，聽說西方的洞窟有鯨之牙，主角們前去找尋果然在東南側找到了，回到船埠港把鯨之牙拿給船長看，船長便帶你出海打章魚怪，打倒他後，到旅館睡一覺，再去找船長，船長便邀你一齊到南方的「海通鎮」。

海通鎮

坐船到了海通鎮，首先到西北方的勇者神殿去，但因能力不足，女神要你找齊其它的四把聖器後再來拔聖劍。後又發現通往南方的路有一「魔靈咒牆」阻擋無法通過，須要「聖杖」來破除。根據鎮民所說，鎮內有一密秘通道可通往海底王國，在鎮內東北方果然發現了通道，但因積水而無法通過，又聽說「大力水手」有一件寶物，可在水中呼吸，使前去找他，他母親說「大力水手」在宴會船上，而要上宴會船須要邀請函，在西南方有一個小孩在賣邀請函，經過殺價後以2000元購得，上船後，因暴風雨來襲，使得船沉了下去，千鈞一髮之際，大水怪救了眾人，大力水手感謝之餘，把「海神項鍊」送給了主角。有了項鍊主角們通過了隧道，到達了「海底王國」。

海底王國

到達海底王國，驚動了守衛，經解釋後海神視你為上賓，並答應幫你找尋聖杖。閒逛之時，聽到有人說人魚公主在南方的沉船遊逛，很危險，主角們便前去看看。

在沉船裡看到人魚公主遭怪物襲擊，便前去救美，因某原故，主角讓人魚公主向海中女巫求一雙腳，向海神稟告後，海神請你回陸地上，幫人魚公主。回到海通鎮，聽說南方彼德城的王子，曾帶回一個啞巴女孩，主角心想那女孩可能就是人魚公主，於是就趕了過去，誰知陰錯陽差間，王子誤認鄰國的「麗莎公主」是救他的人，因而向她求婚，為阻止悲劇發生，主角回到海底世界西方的海溝，找海底女巫，求解藥，女巫給主角們一把「人魚短劍」，要人魚公主刺死彼德王子，帶著短劍交給人魚公主後，在彼德城內的東南側，發現了一驚人秘密，於是回到海底王國找海神解決，海神給了你一面「照妖鏡」後，讓「麗莎公主」現出原形，打倒她之後，事情終於圓滿落幕。回去海底王國，海神也找到了「聖杖」送給了你，有了聖杖，通過了魔咒，往下一個目標邁進。

尋夢園

在途中發現一個神壇，不過卻空空如也，往上走，就到了「尋夢園」。和左上角的老人談話後，他便帶你上天空之城，在天空之城的左上方找到了「神燈」和「聖刀」，再回去找老人，卻因某事而離開，經過一些波折後，終於又回到了地面上，帶著兩樣聖器，繼續向第三個聖器位置而北上。

中國城

到了中國城後，在客棧睡一覺，睡到半夜時，有女子被北邊古宅的魔靈姥姥手下抓走，天亮後主角們便趕去北方古宅救人，誰知姥姥太利害，主角們不敵而被打敗，後來逃出古宅往西方的小廟前去找「閱鶯峰」大俠，人沒找著，卻找到了一把「軒轅劍」再去古宅找魔靈姥姥，終於打倒了她，也得到「聖斧」，這時候拿出世界鏡一看，勇者神殿居然聚集了二把聖器，於是主角們火速趕到神殿去，一踏進神殿內，便遭一男子攻擊，打倒他之後，表明了身份，也送給了主角「聖爪」後離去。主角也拔出了聖劍，這時聖劍的底部出現了一面傳送池，站上去之後，被傳送到最之地，「綠軍本營」。

首先先打倒魔王島三角落的魔之三大將，這時島中央的魔王城前就會有三塊的浮游石出現，便可進入魔王城，千辛萬苦見到大魔王後，因不敵大魔王強大的力量而敗陣。這時去找綠軍統領，她會傳送你到倍神泉去，增強能力，但倍神泉的看守老人，卻要你回答他一個問題才會讓你通過，主角左思右想，終於想出了答案，於是到營內左上方的屋子內，牆上有一個時鐘，仔細調查後，找到了「勇者的徽章」，再到倍神泉去，終於喝到了泉水，增加了數倍的力量。準備向魔王做最後死戰。

大決戰

再到魔王城，打倒了大魔王，但大魔王卻跑到生化人4號體內，再度攻擊過來，主角們憑最後的力量，終於打倒了生化人4號，結束了三百多年來，塞亞星上的紛爭．．．．THE END。



大富翁Ⅱ問與答

大富翁二代推出後受到廣大玩家歡迎，同時也收到一些使用者的反應．我們特別針對這些問題進一步改良程式，再版的產品中均獲得已改善．若有下列困擾的玩家可將原磁片寄回本公司維修更新，或依照以下提供的辦法來排除，若仍無法解決請與大宇連絡。

問：滑鼠游標無法移到右半部？

答：這是滑鼠驅動程式不相容所造成．您可以改用其它種類的驅動程式．如GMOUSE MS_MOUSE 等或是改用內附的 JMOUSE.EXE （用法為 JMOUSE /1 或 /2 ）

問：為何我玩到有人倒閉就停住了？

答：本遊戲在某些種類的主機有聲霸卡音效輸出時產生不穩的情形．您可暫時在遊戲中選擇關閉音效功能便可順利進行遊戲。

問：無法啓動遊戲，連畫面都未出現？

答：使用某些廠牌的VGA卡（如 Trident 8800 ）若同時插有單色卡，會造成程式誤判為單色顯示系統，您只要拆下單色卡便可。

問：出現 SOFTSTAR 的商標動畫後尚未進入遊戲就停住了

答：這是可用記憶體不足所造成．（指開機及包括讀進滑鼠驅動程式後剩餘之記憶體）舊版的遊戲需 566K 以上．更新版則只需552K ，玩家只要將硬碟或開機片根目錄中 " AUTOEXEC.BAT "此一程式改個檔名，再重新開機就可進入遊戲。

大宇產品目錄

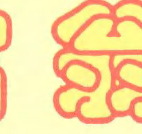
編號	品名	簡述	顯示幕	音效	價格
G0005	七笑拳	由七笑拳漫畫改編，共分決鬥篇跟特別篇二篇	EGA MGA		480
G0006	風雲麻將	以日本、香港等地區之13張麻將為藍本	MGA		280
G0007	龍女	3D立體遊戲，層層關卡有如真實景象浮現眼前	MGA		250
G0008	歡樂接龍	樸克牌接龍，人工智慧賦予每個角色不同牌技	EGA MGA		250
G0010	大富翁	包含了當今最熱門的金錢遊戲,可1-8人同樂	MGA		250
G0011	美少女樸克	無聊的時候做什麼呢？美少女陪你玩梭哈	EGA MGA		250
G0012	拂曉攻擊	二次大戰末,中國戰區展開全面反攻,加油吧！	VGA EGA MGA		300
G0013	RS－2	橫捲軸射擊遊戲,關關精彩,超大對手打得過癮	VGA EGA MGA CGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0014	賭神	遊戲共分休閒、RPG、對戰三種模式	EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	450
G0016	倉庫世家	在一定的時間內，把箱子推到指定的位置上	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	420
G0017	歡樂麻將	彩色版13張麻將，多位對手任你選擇	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	380
G0018	軒轅劍	中國RPG史上首創動畫結合BGM的鉅作	VGA EGA	聲霸卡 AD-LIB	350
G0020	決戰麻將	正統16張台灣麻將，四人對陣臨場感十足	VGA EGA MGA		350
G0021	拱豬	七海的盡頭有一個拱豬島島上住著四隻豬妖	VGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0022	最後武力	以太空為背景的艦隊模擬戰略遊戲	VGA EGA	聲霸卡 AD-LIB	330
G0023	破壞神傳說	突破傳統的3D式RPG,完全立體的造型	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	420
G0024	電腦魔域	迷宮樣的IC世界,藏著許多難解的秘密	VGA	聲霸卡	300
G0025	雷射坦克	256色巷道戰射擊遊戲佳作	VGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0026	春秋爭霸傳	24項指令50種動作500個人物的戰略模擬遊戲	VGA	聲霸卡 AD-LIB	390
G0027	羅宋學園	羅宋13張，共分學園、對戰、教學三種模式	VGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	360
G0028	激鬥戰士	擁有精心設計之八大角色的動作型遊戲	VGA	聲霸卡 AD-LIB	450
G0029	戰國策	分平面及3D作戰系統，指令採條列式視窗系統	EGA	聲霸卡 AD-LIB	480
G0030	魔異入侵	內容橫跨神魔人三界的冒險遊戲，共三章節	VGA	聲霸卡 AD-LIB	450
G0031	爆笑出擊	詼諧有趣的射擊遊戲，採大量劇情動畫	VGA	聲霸卡 AD-LIB	420
G0032	魔神戰記	一段為了尋找親人而演變為人魔大戰的故事	VGA	聲霸卡 AD-LIB	450
G0033	縱橫七海	為尋找失落的黃金寶藏而航向七海的冒險故事	VGA	聲霸卡 AD-LIB	450
G0034	大富翁2	以台灣、香港、大富翁城為背景可多人同玩	VGA	聲霸卡 AD-LIB	420
G0035	世界橋牌	遊戲分為錦標賽兩種模式中文顯示可輕鬆上手	VGA	聲霸卡 AD-LIB	390
G0036	天使帝國	有21項兵種及精彩戰鬥畫面和地型供玩家選擇	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	480

編號	品名	簡述		價格
U0001	圖案大師	神奇的電腦繪圖show	EGA MGA CGA	180
U0003	電腦鐵嘴	斷驗妻財子祿及用'數'來論斷人生(須配合倚天16X15字型)	MGA	480
U0004	CAD魔術師II	AutoCAD 圖形與高階語言程式之轉換	VGA EGA MGA CGA	480
U0006	抓圖獵人	玩家及程式設計師級USER的好幫手，幾乎螢幕看得到的都可抓	VGA EGA MGA CGA	240
U0007	樸克占卜	第一套中文的紙牌占卜，共分一般樸克牌算命及吉普賽魔牌算命	VGA EGA	270
U0008	印刷便利屋	個人文具印表程式之最佳選擇!支援高低階多種彩色黑白印表機	VGA EGA MGA	390
U0009	紫微斷訣	第一套使用者可以自己定義編輯之算命軟體	VGA EGA MGA	450
U0010	中英文快打	首套將中英文打字練習及遊戲整合為一的CAI軟體	VGA	420
U0011	氏名道	依姓名筆劃推算五行屬性判斷吉凶及大運流年的姓名學軟體	VGA EGA MGA	390
F0001	孔明占星斗數	人生無常，禍福難料，太極門五術系列全集共20套。全部以白話文解說，內容詳細精闢，幫你掌握先機，預知未來。	VGA EGA MGA	540
F0002	飛蝠秘術論命		VGA EGA MGA	540

編號	品名	簡述	價格
TY003	大宇多功能搖桿卡	數位式設計，模擬鍵盤、滑鼠、搖桿玩GAME穩定方便無比	1500



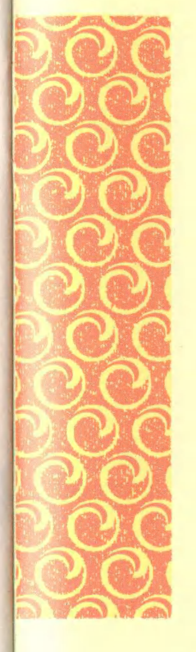
大富翁II







熱烈發售中







☆題材本土化，最具親和力。
☆單人至多人遊戲模式，多人同玩樂趣多。
☆以臺灣、香港、大富翁城為遊戲舞台。
☆遊戲中可運用各種卡片整慘對手。
☆支援滑鼠及大宇搖桿等介面，操作簡單方便。
☆支援MCGA256色，造型活潑生動。
☆支援聲霸卡、Ad-Lib音效卡，樂曲悅耳動聽。

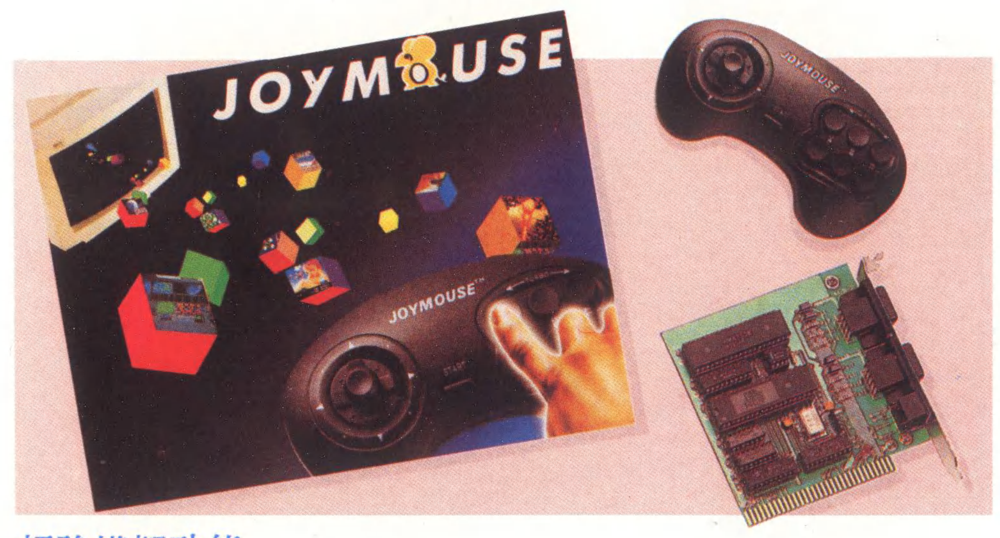






大宇多功能搖桿卡

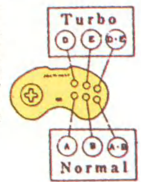
第一個集搖桿、鍵盤及滑鼠功能於一體的超級輸入設備



超強模擬功能

搖桿模擬

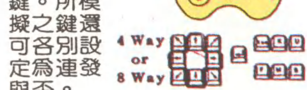
JOYMOUSE 可模擬 PC 搖桿及加拿大的GRAVIS 搖桿，採用數位式輸入設備，穩定性最佳，所以JOYMOUSE 能使玩家在操作上得到最佳之效果，最適用於動作、射擊等遊戲，同時具有一般按鈕及連發按鈕。



鍵盤模擬

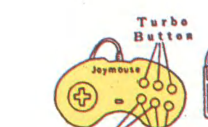
JOYMOUSE 可模擬鍵盤上之任意鍵。模擬4方向之游標鍵可設定↑、↓、←、→、A～F 及 START 等共11個鍵；模擬8方向之游標鍵可設定↑、↓、←、→、↖、↗、↙、↘、A～F及START等共15個鍵。所模擬之鍵還可各別設定為連發與否。





滑鼠模擬

JOYMOUSE 可以模擬 MS MOUSE 或 PC MOUSE 來執行遊戲、WINDOWS及其他支援MOUSE 之軟體，可調速度且具連發功能。



1. 使用穩定性極佳之遊樂器搖桿。
2. 支援286/386/486甚至更高之機種。
3. 可使用於各種不同型態之軟體。
4. 安裝方便、設定簡易。
5. 記憶IC可記憶先前資料。
6. 一片JOYMOUSE卡可接兩隻搖桿控制器。
7. 可反方向操作，方便慣用左手者使用。
8. 可支援99%之PC GAME。

特惠昇級活動展開中

擁有第一代及第二代大宇搖桿卡者，本公司另有升級辦法，詳情請洽大宇資訊。



大宇資訊有限公司

台北市重慶北路一段67號6F之1 TEL:(02)5597870-2 FAX:(02)5584686

JOYMOUSE

失落的封印

GODESS

®